

キャラクター名
瀬川・伊槻

プレイヤー名

シンドローム	ハヌマーン エグザイル		ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	男子高校生
	オプション		年齢		性別	
覚醒	死	衝動		恐怖	初期侵食率	35 %
出自	安定した家庭	経験		平凡	邂逅	保護者

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	29
肉体	3	1	0			4	行動値	5
感覚	2	0	0			2	(非装備時)	5
精神	1	0	0			1	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵	4		射撃			RC	1		交渉		
回避	1		知覚			意志			調達	3	
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
両手剣		-3	3	10		

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス				
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイ	消費
賢者の石	P	N		
川谷・誠十郎	P 尊敬	N 憐憫		
新城・勝弥	P 信頼	N 隔意		
["影(シャッテン)"]	P 好奇心	N 不信任		
長瀬・真	P 尽力	N 食傷		
田尻・鈴	P	N		
右馬・英里矢	P	N		

最大財産P: 10 残り財産P: 1

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果:	非オーヴァードのエキストラ化							
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果:	コスト分のHPで復活							
コンセ:ハヌ	2	2						
効果:								
援護の風	5	2						
効果:	ダイス+LV							
ウィンドブレス	3	2						
効果:	達成値+LV×3							
吼え猛る爪	1	2						
効果:	装甲無視 攻-(5-LV)							
ジャイアントグローブ	2	5						
効果:	範囲化 ダメージ+2D							
ヒュドラの怒り	5	4						
効果:	ダイス+3 ダメージ+LV×3 暴走							
真偽感知	★							
効果:								
鍵いらすの歩み	★							
効果:								
物質変化	★							
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								
効果:								

K市の高校に通うごく普通の男子学生。
染めた形跡もない黒い髪に、スクウェアタイプのメタルフレーム眼鏡。
線の細い文化然とした容姿で、成績もスポーツも可もなく不可もなく。
中学時代の学友に聞けば概ね「ああ、そういえばそんなやつもいたな」と返ってくるような、見た目通り凡庸な男子生徒のはずだった。
今から2年前、高校の入学式を迎えるまでは。

入学式の帰り道、妙な空間へと迷い込んだ彼は級友とともに毒の本流に飲み込まれた。
見知らぬはずの街並みの中で、今まさに死に絶えようとしていた彼を救ったのは眩く輝く輝石と暖かな光。
自分に宿った力には戸惑ったが、幸い協力者が傍にいた。
仲間たちの支えを受けて、暖かな光の持ち主を助け出し、今は共に日常を守るために戦っている。

高校では文学部に所属している。
自分の言葉で何かを表現することは苦手だった。
素晴らしいと思ったものが、他人にとっては取るに足らないものなのではないか。
好きで仕方ないものを、くだらないと一蹴されたらどうしようか。
そんな恐怖があったからかもしれない。作文の課題が出ればいつも前日まで悩み、悩んで、結局無難なものを言葉を選んで作っていた。
だが、今は違う。
とりとめもないような日常こそが大切なものだと思ったから、書き留めることで記録していくのはなんだか素敵なことだと思えるようになった。
もっとも、文化祭の前以外は、集まって、だべって、遊んで、それで終わるような緩さも気に入った理由なのかもしれないが。

優柔不断で決断することは苦手だが、困っている人を見殺しにするような非情さは持ち合わせていない。
事件を機に言われるがままではなく自分の意志で判断しようと、道を歩みだしたところである。